

## ■ Cinema, pintura i al·lucinació

Josep M. Català

*El propòsit de l'art és posar al descobert les  
preguntes que han estat ocultades per les respostes*

JAMES BALDWIN

L'estrena d'*Avatar* (James Cameron, 2009) en 3D sembla un bon moment per replantejar-se les relacions entre el cinema i la pintura, atès que aquest film no deixa de constituir un salt qualitatiu pel que fa a la visualitat cinematogràfica, un salt que sembla decantar el cinema cap a l'assumpció definitiva d'un paradigma pictòric a què s'havia anat acostant d'una manera inèdita des de la seva confluència amb la imatge digital. El cinema va establir amb la seva presència un tipus de relació amb els mitjans artístics que l'havien precedit diferent del que havia regit fins aleshores el sistema de confluències entre les arts. No va anul·lar aquest sistema tradicional, sinó que va imposar-li les seves pròpies regles, encara que no d'una manera immediata ni automàtica, sinó a través d'un procés d'assimilació profunda. En realitat, només ara comencem a entreveure quin és el veritable horitzó de les relacions entre cinema i pintura, i aquest últim intent de Hollywood d'imposar el cinema en 3D ens permet fer aquestes consideracions. Podria semblar que la nova proposta de cinema en relleu no aporta res essencialment nou als sistemes anteriors i que es tracta, una vegada més, de la típica operació de Hollywood destinada a combatre la competència d'altres mitjans, en aquest cas, l'augment de les dimensions i de la qualitat d'imatge de les pantalles de televisió. No obstant això, la pel·lícula de Cameron, més enllà de l'èxit de taquilla obtingut, és la punta de llança d'un sistema destinat a revolucionar, en un termini més o menys curt, l'estètica cinematogràfica i la relació del cinema amb l'espectador des del moment en què només ara es comença a conformar

l'imaginari adequat per desenvolupar una estètica ajustada al format. Això només es pot entendre si mirem de relacionar l'ontologia i la fenomenologia de l'actual imatge fílmica en 3D amb les seves correspondències pictòriques, reconsiderades a la vista del que el fenomen cinematogràfic ens ha ensenyat al llarg dels últims cent anys sobre la imatge i la seva recepció. Per aquest motiu es pot afirmar que les relacions entre el cinema i la pintura no s'han entès mai del tot i que ara tenim l'oportunitat d'aprofundir-hi per tal de comprendre també les possibilitats de la nova dramatúrgia.

La tasca de saber per què podem captar ara les veritables relacions entre el cinema i la pintura i, per tant, saber de quina mena de relacions es tracta, no és simple. Per assolir aquest nivell de comprensió, cal recórrer, a més, un llarg camí del qual aquí només podré establir les coordenades generals. Es tracta d'una via que cal iniciar partint del panorama que obre una altra innovació crucial socialment assimilada cent anys després del cinematògraf. Em refereixo a l'ordinador. Entre la imatge cinematogràfica i la imatge info-gràfica (avantsala del procés generalitzat de digitalització actual) s'estableix un parèntesi durant el qual les formes de representació visual experimenten uns canvis insòlits que només ara estem en condicions d'assimilar en tot el seu abast.

En aquest nou àmbit de l'ordinador, en què preval el règim de la imatge digital, s'entreveuen relacions entre els diferents mitjans i les diferents arts que van més enllà de les pretensions clàssiques de la sinestèsia, que perseguia equiparar la pintura amb la música, o de les tradicionals adaptacions cinematogràfiques a través de les quals el teatre i la literatura es traslladaven al cinema. Detectem ara la possibilitat de noves aliances entre mitjans artístics i, alhora, girem la vista enrere per reconsiderar la manera com aquests mitjans s'havien relacionat entre ells o, més ben dit, la manera com fins ara havíem considerat que es relacionaven. Per això el concepte contemporani de multimèdia no es refereix només a una acumulació indiscriminada de mitjans, com potser haguéssim cregut fa unes dècades, sinó a una articulació entre aquests mitjans que implica noves maneres de pensar i utilitzar-los.

Ha esdevingut un lloc comú manifestar que el cinema té la virtut d'aplegar les diferents arts en la seva forma d'exposició (en allò que podríem anomenar la seva dramatúrgia), però aquesta acumulació es considera regularment d'una manera mecànica,

sense considerar el fet que es tracta d'un fenomen específic del mitjà cinematogràfic, lligat, d'una banda, a la inusitada incidència que hi té la tecnologia, i relacionat, de l'altra, amb el context de la seva aparició, a finals del segle XIX. No oblidem que el concepte d'obra d'art total (*Gesamtkunstwerk*) sorgeix, amb Wagner, a partir de mitjan aquest segle i que, més tard, coincidint amb l'aparició del cinema, el van reprendre els artistes de l'anomenada Secessió vienesa quan, especialment a través de l'arquitectura, prenia forma la noció d'una obra composta per diferents vectors estètics i realitzada en equip. La innegable novetat de l'aparell cinematogràfic no exclou el fet que el mitjà que destil·la es converteixi en la cristallització d'una idea que s'anava gestant en l'imaginari social des de feia dècades i que, en realitat, només es podia encarnar plenament a través del cinema.

Cal preguntar-se, però, com s'ha entès aquesta condició d'obra d'art total adjudicada al cinema, si considerem que en aquest mitjà intervenen, de forma imprecisa, la música (com a acompanyament emocional), el teatre (com a forma de representació privilegiada), la pintura (en la composició fotogràfica) i la literatura (a través del guió).<sup>1</sup> Però tot sembla indicar que és precisament així com es veu la convergència de les arts en el cinema: com si es tractés de la concurrència de diferents mitjans que funcionarien a manera d'arts auxiliars el potencial propi de les quals es diluiria en arribar al corrent principal i perdre la seva condició d'afluents. El cinema seria, d'aquesta manera, o un contenidor amb facultats expressives particulars que, tanmateix, recorreria per conveniència a les realitzacions i capacitats de les altres formes artístiques que l'havien precedit, les quals no modificarien la substancialitat del fenomen cinematogràfic, o un dispositiu que s'afirmaria a costa de renunciar al pòsit que aquestes arts haurien deixat en la seva ontologia.

Jacques Aumont, en un estudi imprescindible,<sup>2</sup> proposa una perspectiva ontològica innovadora del problema de les relacions entre cinema i pintura. Recorrent amb freqüència al pont entre tots dos mitjans, constituït per la fotografia, apunta al seu nucli essencial i hi descobreix les formes —afins o oposades— que tenen de tractar el temps i l'espai. Òbviament, el plantejament significa una relectura de la classificació clàssica efectuada per Lessing en el cèlebre *Laocoont o els límits entre la pintura i la poesia* que, amb la seva divisió entre arts espacials i arts temporals, ha estat des

del segle XVIII la Bíblia dels que no creien en la possibilitat de les hibridacions artístiques. Aumont supera amb brillantor aquestes restriccions apel·lant, com feia el mateix Lessing, a l'experiència de l'espectador.

S'ha parlat molt de la ruptura avantguardista que va liderar la pintura a finals del segle XIX, però tot el que van fer les avantguardes des d'aleshores no va ser res més que el prolegomen del que el cinema tenia preparat en el seu si per al futur. La veritable revolució del sistema representatiu, de la mirada i de l'imaginari estava continguda en el nou mitjà cinematogràfic, encara que al començament només fos d'una manera latent. La pintura, per contra, podia visualitzar-ne els resultats però no podia avançar a partir seu. El cinema ha hagut d'anar descobrint de mica en mica aquest potencial renovador, i ho ha fet a mesura que anava germinant la llavor de les altres arts que acollia en el seu si i que significava la possibilitat de transformació d'aquestes arts i d'ell mateix.

Les veritables dimensions que comporta la relació entre la pintura i el cinema poden ser de dos tipus, lligats cadascun a dues menes de representació essencials: la fragmentació modernista i la globalitat postmoderna. En realitat, aquestes dues formes no constitueixen ara dues vies paral·leles o consecutives, sinó que pertanyen a dues facetes d'una mateixa experiència. L'impuls demolidor de la modernitat que comporta el naixement d'una estètica del fragment es veu transcendit, en la postmodernitat, per la necessitat de recompondre una nova experiència unitària que obre pas a l'estètica d'un realisme renovat, el qual, lluny de desterrar les formes fragmentàries, les assimila i les transforma. El resultat el podem veure plasmat clarament en el cinema de Peter Greenaway. Les seves propostes de multipantalla i multiimatge representen la configuració d'un nou espai on s'assenten de forma unitària els fragments anteriors: la successió de plans es transforma en la seva superposició o en una plasmació contigua. Greenaway, que abans que cineasta va ser pintor, es troba especialment ben situat per captar les possibles relacions entre cinema i pintura. Aprofitant les facilitats del muntatge digital i seguint els passos d'Abel Gance a *Napoleó* (1927) i dels experiments efectuats a finals dels cinquanta en pel·lícules com *El cas de Thomas Crown* (Norman Jewison, 1968) o *L'estrangulador de Boston* (Richard Fleischer, 1968), proposa una superació del muntatge i la visualitat clàssics a través de l'aprofita-

ment d'un espai inexplorat per gairebé tot el cinema que el precedeix, el de la superfície mateixa de la pantalla que, en materialitzar-se com a contenidor, adquireix la condició de tela pictòrica. També Mike Figgis ha explorat les possibilitats d'aquest espai, de caràcter clarament pictòric, a *Timecode* (2000) i *Hotel* (2001).

Però aquesta possibilitat de reconversió postmoderna de l'impuls fragmentador de la modernitat, tot i comportar el descobriment transcendent d'un espai genuïnament pictòric en la superfície de la pantalla cinematogràfica, no ens situa davant de la veritable transformació pictòrica de l'estètica del cinema. Aquesta s'esdevé mitjançant el desenvolupament d'un nou impuls realista que transcendeix el realisme tradicional i que té en *Avatar* un dels seus representants més genuïns. Aquesta tendència cap a un nou realisme, que afecta totes les arts, adquireix múltiples facetes, però en el cinema la transformació està presidida per les possibilitats del 3D, a causa del caràcter al·lucinatori que té aquesta experiència.

El cinema s'ha relacionat reiteradament amb el món oníric i en alguns casos fins i tot amb l'hipnòtic,<sup>3</sup> però no m'estic referint a aquests vessants de l'estètica cinematogràfica. El caràcter al·lucinatori de què parlo s'ha d'entendre des de la pintura. La pintura ha fonamentat la seva ontologia en la instauració d'una presència que pretén ser sempre real. Fins i tot quan aquest caràcter il·lusori queda en un segon terme i la pintura es converteix clarament en representació, el pes de la presència continua sent determinant. Ho és perquè el fenomen forma part de la seva ontologia i de la seva proposta de recepció: és part del seu aparell pictòric. No hi ha cap mena de dubte que la llarga tradició que vincula la pintura a l'experiència religiosa contribueix a la pervivència d'aquest traç fonamental de tot el pictòric.<sup>4</sup> D'altra banda, se sap que una de les característiques de la representació occidental que volia combatre l'art abstracte és precisament aquesta condició al·lucinatòria de la pintura, encara que entesa en aquest cas no tant com a al·lucinació, sinó com a il·lusió.

Però el caràcter al·lucinatori de la pintura clàssica no prové només de la creença, intensa per molt convencional que sigui, en la realitat de les configuracions visuals que el pintor posa davant dels ulls de l'espectador. Es deriva també del fet, aparentment contradictori, que aquestes configuracions visuals volen pertànyer a un món propi que participa només parcialment en el món en

què es troba aquest espectador. Aquesta via es troba ja en els mites fundacionals de la pintura, des dels raïms de Zeuxis, tan realistes que els ocells baixaven a picotejar-los, fins a la cortina pintada per Parrasi, tan perfecta que el mateix Zeuxis la va confondre amb la tela que cobria el quadre que aquest li volia ensenyar. No oblidem tampoc el mite de Narcís, tan lligat a la imatge i la subjectivitat des de temps antics fins a Lacan, així com la sempiterna tasca dels pintors amb la voluntat de crear *trompe-l'oeils*,<sup>5</sup> una activitat que té les seves arrels en la institució de la perspectiva pictòrica com a tècnica fonamental de la representació des del Renaixement fins als nostres dies i que sembla culminar amb la realitat virtual.<sup>6</sup>

Un dels factors que contribueix a aquesta ambigüitat entre el real i el suprarreal (o surreal) a la pintura és la cèlebre finestra d'Alberti. El fet mateix d'anomenar finestra un objecte abstracte com el marc, que se situa com a frontera entre l'interior i l'exterior del quadre, corrobora aquesta incertesa, perquè les finestres, a més de ser reals i no abstractes, connecten les facetes interiors i exteriors, privades i públiques, del món real. La finestra pictòrica és, o ha de ser, doncs, com una finestra que s'obre a un món que és un altre però que es troba en aquest.

El cinema clàssic hereta tota aquesta fenomenologia, però en general la dilueix en la instauració d'una mirada humana, obtinguda en gran part de la fotografia, que se superposa a la condició al·lucinatòria provinent de la pintura. Només en determinats moments, quan, per exemple, s'amplien exageradament les pantalles, com va passar amb el cinerama, podem dir que la condició al·lucinatòria torna a la superfície. Però, en general, la planificació cinematogràfica pretén reproduir més la visió humana que no la mateixa realitat o una altra realitat, com fa la pintura. Només cal recordar les afirmacions respecte a l'altura de la càmera en els films de Howard Hawks o el discurs entorn del muntatge basat en la mirada. És l'experiència visual del cinema clàssic la que ha diluït el veritable abast de les propostes pictòriques, especialment les del realisme del segle XIX, que en molts casos es presentaven com a espectacles substitutoris de la realitat, des dels quadres de David o Ingres als xous dels grans panorames o diorames. El cinema, alhora que assimilava aquesta espectacularitat, la secularitzava, li treia transcendència, i convertia l'impuls al·lucinatori en una simple il·lusió lligada a la mimesi. Però tampoc no es pot dir que la pintura,



Andrei Tarkovski

en general, ha entès del tot el seu caràcter essencialment al·lucinat, sinó que és el cinema el que ara li obre els ulls cap a aquest vessant que sempre va existir però que només van aprofitar alguns artistes. Entre ells, paisatgistes nord-americans del segle XIX, com Thomas Cole o l'anglès John Martin, que va fer les seves pintures apocalíptiques també a principis d'aquest segle. Aquestes obres es poden considerar veritables antecedents de l'estètica que representa *Avatar* en el cinema, a part de les filiacions ja establertes entre aquest film i altres artistes contemporanis, més lligats a la ciència-ficció, com Richard Corben o Roger Dean.

Però la tècnica del 3D no és tant el punt de partida com la culminació d'una sèrie d'intuïcions sobre el pictòric en el cinema que ja havien estat avançades per altres cineastes, com ara Andrei Tarkovski. El cinema, després de descobrir el nivell expressiu del teatral filmic, que no és el teatre filmat, i després de descobrir el nivell del novel·lístic filmic, que no és la literatura filmada, descobreix el dispositiu estètic a través del qual el cinema utilitza el component pictòric per augmentar el potencial de l'expressió cinematogràfica: el pictòric no és la pintura filmada o la imitació

filmica d'un quadre. En aquest sentit, hi ha un tipus de construccions visuals en els films de Tarkovski que van més enllà de la mirada humanista convocada pel dispositiu pictòric de la perspectiva en pràcticament tot l'art occidental des del Renaixement, exclosos els moviments avantguardistes. El fet d'haver descobert la possibilitat pictòrica de l'element filmic ja implica arribar a un punt en què aquest tipus de mirada està a punt de transformar-se en una altra cosa. Tarkovski intueix aquesta altra dimensió de la mirada i la transmet a través de formes com el llarg pla seqüència final de *Sacrifici* (1986), o la imatge de l'oceà que envolta la casa a *Solaris* (1972), així com el de la multitud acudint a la església per ajudar a confeccionar la campana a *Andrei Rubliov* (1966), etc. Són totes mirades posthumanes, a les quals de vegades s'ha caracteritzat de divines, sense que això vulgui dir res en concret. En tot cas, són imatges de nou encuny, sense gaires precedents. Recordem, en tot cas, el criticat pla seqüència d'*Expiació* (Joe Wright, 2007), tan semblant, a la seva manera, a alguns quadres de Brueghel pel que fa a la seva mirada globalitzadora. O la criticada *Àgora* (2009), en la qual Alejandro Amenábar introdueix plànols zenitals de masses en moviment semblants a les obres figuratives de Canogar dels anys seixanta, o alguns gravats de Félix Vallotton. Part de l'obra documental de Werner Herzog coqueteja també amb construccions d'aquesta mena que sobrepassen els límits de la visió tradicional, especialment a *The white diamond* (2004).

Les imatges d'*Avatar* apareixen davant dels nostres ulls com un món tancat, com en miniatura, malgrat les seves enormes dimensions relatives. El relleu dóna a les imatges de la pel·lícula una forma esfèrica, com si estiguessin dins d'una bola de vidre. La pantalla ja no és una finestra, sinó una esfera en què es desenvolupa un cosmos en miniatura. Tenen, per tant, aquest caràcter de model que té la imatge pictòrica en general. Són imatges holograma que ens obligaran a pensar en noves formes de dramatúrgia. És a partir d'aquests postulats que podem detectar en els films de Tarkovski una nova visió que no està lligada a la mirada humana, sense deixar per això de ser visió. Salvant les distàncies estètiques necessàries, podem dir que el sistema en 3D apunta cap a la consolidació del món al·lucinatori que promou aquesta mirada. Les propostes filmiques de Tarkovski són, per descomptat, molt més transcendents que les que planteja el film de Cameron, però a *Avatar* veiem apa-



rèixer, potser per primera vegada, la veritable forma del cosmos a què pertanyen aquestes mirades que el director rus esbossava en algun dels seus films.

## Notes

- 1 Les comparacions del director cinematogràfic amb l'arquitecte, així com els abundants estudis sobre l'ús de l'arquitectura al cinema, amplien l'horitzó d'aquestes relacions
- 2 Jacques Aumont, *El ojo interminable. Cine y pintura*, Barcelona, Paidós, 1997.
- 3 Cf. Jordi Ferrer i Fortuny, *L'efecte hipnòtic en el cinema postmodern*, tesi doctoral, UPF 2009.
- 4 Es poden consultar en aquest sentit els estudis de Hans Belting: *Likeness and presence: a history of the image before the era of art*, Chicago, University of Chicago Press, 1994; *La vraie image: croire aux images*, París, Gallimard, 2007.
- 5 Vegeu la volta de l'església de Sant Ignasi a Roma, pintada per Andrea Pozzo el 1685, amb la seva abarrocada proliferació de cossos enlairant-se en una al·lucinant fuga visual anàloga a les fugues musicals de les composicions barroques.
- 6 Aquesta condició, més que il·lusòria, al·lucinatòria de la pintura adquireix caràcters epistemològics quan la relacionem amb els models científics o amb les maquetes. El model és una mica diferent del quadre, el supera però no el nega. Les relacions de l'espectador amb els models o les miniatures són diferents de les que es poden tenir amb una pintura, però comparteixen una mateixa fenomenologia bàsica relacionada amb la condició al·lucinatòria d'unes imatges que pretenen representar un cosmos. Recordeu en aquest sentit la sensació que produeix el món miniaturitzat que apareix a la pel·lícula *The Devil-Doll* (*Ninots infernals*, Tod Browning, 1936). També val la pena esmentar, encara que sigui de passada, la tècnica de miniaturitzar paisatges sencers tan cara a les cultures orientals, des de la Xina al Japó passant pel Vietnam, i el seu correlat en els mandales, entesos precisament com a cosmologies. En això, s'hi pot veure una raó antropològica destinada a plasmar la voluntat de crear mons autònoms amb el propòsit de controlar-los. Es tractaria d'un vector demiúrgic que va més enllà dels aspectes lúdics de l'artifici i que confereix a les imatges pictòriques una dimensió especial capaç de transcendir les particularitats de cada obra.
- 7 N'hi hauria en les anteriors projeccions en 3D, i també podria considerar-se que l'experiència de veure *Ciudadà Kane* (Orson Welles, 1941) en el seu moment tenia una qualitat al·lucinatòria semblant a la que distingeix les noves imatges pictòriques del cinematògraf. Però també en la pintura podríem veure alguns antecedents d'aquest tipus de mirada posthumana. Per exemple, en la sèrie de gravats que Giovanni Battista Piranesi va agrupar sota el títol de *Carceri d'Invenzione* (1745-1750).

---

JOSEP M. CATALÀ és catedràtic de Comunicació Audiovisual de la UAB;  
coordinador del Màster de Documental Creatiu de la UAB.